

# INSTRUCTION BOOKLET

## HERO QUEST



**GREMLIN®**





**Präsentiert**



**von  
221b**



## ***Einführung***

Während der letzten acht Monate hat Gremlin Graphics hart daran gearbeitet, die Spannung und die Geschicklichkeit des Brettspiels "Hero Quest" auf Deinem Computer wiederzugeben. Es war harte Arbeit, aber nun sind alle Beteiligten des Projekts zu Recht stolz auf ihre Leistung.

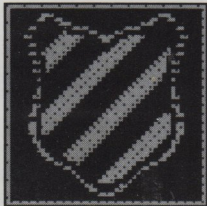
Für Euch Newcomers, wie auch für Euch Hero Quest-Veteranen, empfehlen wir sowohl die Spielregeln, als auch die computer-spezifischen Anleitungen gut durchzulesen, bevor Ihr versucht, das Spiel zu spielen. Es wird sich lohnen, obwohl es vielleicht ein wenig Zeit kosten wird.

### ***Chroniken von Loretome***

Höre gut auf Mentors Worte, dem Hüter von Loretome, und ich werde Dir von lang vergangenen Zeiten erzählen, von düsteren Tagen, als das Reich gegen alle Hoffnungen gerettet wurde, denn ich habe schreckliche Vorahnungen, daß die Dunkelheit wiederkehren wird.

Damals brachen die vernichtenden Legionen von Morcar, Lord des Chaos, über die Truppen des Kaisers herein. Beim Anblick des Schwarzen Banners und der versammelten Horden von Chaos-Kriegern hatten sogar die mutigsten Krieger des Kaisers kehrt gemacht und waren geflohen. Das Land war verwüstet und die Männer verzweifelt.

Doch kam dann ein mächtiger Kriegerprinz, Rogar der Barbar, aus den Grenzgebieten. Er trug einen glitzernden Diamanten auf seiner Stirn, den Stern des Westens, wie es damals die alten Könige der Legende getan hatten.



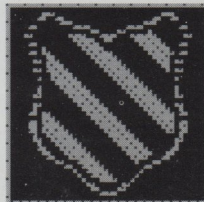


Hoffnung kehrte wieder zurück, die Männer verließen ihre Verstecke in den Hügeln und den Wäldern und strömten zu seiner Fahne. Andere große Helden schlossen sich ihm an. Durgin, der furchtlose Zwergenkriegerkönig aus den Bergen am Ende der Welt, Ladril der Elfenkämpfer, der aus dem fernen Athelorn kam und Telor der Zauberer, dessen Zauberei Rogar mehrmals vor dem Tod retten sollte.

Über viele Jahre hinweg bildete Rogar seine Armee aus, immer vorsichtig darauf bedacht, jeglichem offenen Kampf mit Morcars General zu vermeiden, bis alles vorbereitet war. Jedoch griff er fortwährend seine Versorgungstruppen an, wobei seine Krieger viele Orcs und Goblins auslöschten.

Dann kam der Tag, auf den Rogar gewartet hatte. Seine Armee war zu einer starken, gut ausgebildeten Streitkraft herangewachsen. Während sie auf den hohen Bergpässen lagerten, entdeckte Ladril das Schwarze Heer weit in der Ferne und hieß Durgin die Männer auf seinem mächtigen Horn zu den Waffen aufrufen. Rogars Armeen ergossen sich über den Feind von zwei Seiten, und der Kampf begann. Viele scheußliche Kreaturen und gute Männer kamen an diesem Tag um. Jedoch war es die Dunkelheit, die dem Schlachtfeld entfloh, als die Abenddämmerung hereinbrach. Aber der Sieg war nicht vollkommen. Morcar und seine Generäle entkamen über die See der Klauen, und sind zu dieser Zeit dabei, ihre Rache zu schmieden.

Bald werden ihre Pläne vollendet sein und das Reich wird dringend einen neuen Rogar brauchen. Aber wo sind die Helden, die es ihm gleichtun werden? Du mußt noch sehr viel lernen, um das Heldenniveau von Rogar und seinen Gefährten zu erreichen. Ich werde Dir mit allen in meiner Macht stehenden Mitteln



helfen. Dieses Buch, Loretome, welches ich trage, wurde geschrieben, als die Zeit begann. Alles, was jemals war und alles, was jemals sein wird, ist in seinen unendlichen Seiten aufgeschrieben. Mit der Hilfe von Loretome kann ich Dich vielleicht führen, aber mir ist es nicht möglich, selbst einzugreifen, damit nicht ein noch größeres Übel über die Welt hereinbricht und Chaos für immer triumphiert.



## *Ladeanweisungen*

### **Amiga**

1. Lege die Spieldiskette in das eingebaute Laufwerk auf Deinem Amiga.
2. Schließe Deine Maus an Port 1 an.
3. Schalte Deinen Computer und Monitor ein. Das Spiel wird nun automatisch geladen. Folge allen Ladeaufforderungen für weitere Anweisungen.

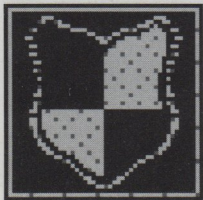
### **Atari ST**

1. Lege die Spieldiskette in das eingebaute Laufwerk Deines ST.
2. Schließe Deine Maus an Port 0 an.
3. Schalte Deinen Computer und Monitor ein. Das Spiel wird nun automatisch geladen. Folge allen Ladeaufforderungen für weitere Anweisungen.

## *Spielbeginn HeroQuest*

### **In Kurz**

Hero Quest ist ein Fantasie-Rollenspiel, in dem Du entweder einen Zauberer, einen Elfen, einen



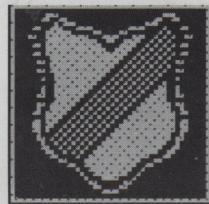
Barbaren oder einen Zwerg spielen kannst. Jede dieser Figuren hat ihre eigenen Charakteristiken, ihre eigenen Kräfte und Schwächen. Der Barbar und der Zwerg z.B. können nicht zaubern, und der Zauberer kann bestimmte Waffen nicht benutzen. Das Brettspiel kann mit bis zu fünf Spielern gespielt werden, wobei einer von ihnen die Rolle des bösen Zauberers Morcar übernehmen muß. In dieser Version wird der böse Zauberer vom Computer "gespielt". Der Computer steuert alle Bewegungen und Handlungen des bösen Zauberers und nimmt Dir somit das Problem aus der Hand.

## Der Würfel

Während des Spiels werden Anweisungen zu "würfeln" erscheinen. Der Würfel wird auf dem Bildschirm von einer sich drehenden Münze repräsentiert. Die Münze wird automatisch "moderiert". Das bedeutet folgendes: Wenn Du ein Ausrüstungsstück gekauft hast, welches die Punktezahl auf Deinem Würfel erhöht, so wird der Computer dies automatisch im Würfel mit aufnehmen. Wie man würfelt, wird später behandelt.

## Beim Laden

Während Du dem Ladevorgang von Hero Quest befolgst, wird ein Icon-Menü erscheinen, welches Dir die folgende Auswahl bietet: "Schatzsuche aufnehmen", "Ausrüstung einkaufen", "Einen Charakter schaffen" und "Einen anderen laden". Nun konzentriere Dich erst einmal auf die "Einen Charakter schaffen"-Option. Es ist wichtig, daß Du zuerst in dieses Menü gehst, bevor Du ein neues Hero Quest-Spiel beginnst. Um eine der jeweiligen Optionen zu wählen, bewege Deinen Mauszeiger über die Option, bis sie markiert hervortritt und klicke





dann den Knopf der Maus an.

## ***Einen Charakterschaffen***

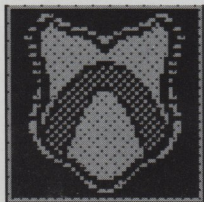
Nachdem Du dieses Menü gewählt hast, wird ein neues Menü erscheinen, das Dir ermöglicht, Dein Spiel maßzuschneidern. Jeder der drei Charakters, die Du spielen kannst, werden repräsentiert, und für jeden dieser kann eine Anzahl von Handlungen von diesem Menü ausgeführt werden. Jede Aktion wird durchgeführt, indem man den Zeiger über die bestimmte Option bewegt und dann den linken Knopf der Maus klickt. Die erhältlichen Optionen von links nach rechts sind:

### **Aktiv/Nicht Aktiv**

Das Anklicken dieser Option wird zwischen diesen beiden Auswahlen hin- und herschalten und wird entscheiden, ob dieser bestimmte Charakter an der nächsten Suche teilnehmen wird. Natürlich werden alle vier Charakters aktiv sein, wenn vier Spieler am Spiel teilnehmen. Nehmen nur zwei Spieler teil, dann könnte jeder entweder einen Charakter wählen oder sich dazu entschließen, die Rollen zweier Charakters zu übernehmen. Nimmt nur ein Spieler am Spiel teil, so hat er die Entscheidung zwischen der Rollenübernahme eines Charakters oder der Beteiligung aller vier Charakters an der Schatzsuche.

### **Umbenennen**

Dies gestattet Dir offensichtlich, einen Charakter umzubenennen. Bist Du also der Meinung, daß der Name, der Deinem Charakter zugewiesen wurde, nicht paßt, so wähle diese Option. Dir wird dann ein Alphabet gezeigt. Während Du den Zeiger über jeden Buchstaben bewegst, so wird jeder dieser der Reihe nach



hervorgehoben. Das Anklicken des gewünschten, markierten Buchstabens, wird diesen Deinem Namen hinzufügen. Klicke "ENDE" an, wenn Du mit dem neuen Namen Deines Charakters zufrieden bist.

## **Frisch**

Dies wird jegliche, während der Schatzsuche verlorene Körper- und Geistespunkte wieder herstellen.

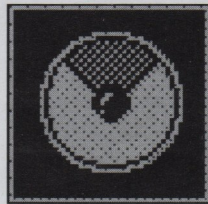
## **Laden/Speichern**

**Laden** - Diese Option wird einen Charakter laden, der zu einem früheren Zeitpunkt gespeichert wurde. Wählst Du diese Option, so werden die zuvor gespeicherten Charakters auf dem Bildschirm erscheinen. Das Markieren einer dieser und das Anklicken des linken Knopfes der Maus wird den Charakter laden.

**Speichern** - Diese Option speichert einen momentanen Charakter, damit er für weitere Schatzsuchen zurückgerufen werden kann. Wählst Du diese Option, so wird Dir ein Menü gezeigt, das es Dir gestattet, einen Charakter an acht Stellen auf einer Diskette zu speichern. Die acht Stellen werden gezeigt, und das Anklicken einer dieser wird Deinen Charakter bis zu diesem Punkt speichern. Jeder der vier Charakters kann bis zu achtmal auf einer Datendiskette gespeichert werden.

## **Datendiskette Formatieren**

Dies gibt Dir die Möglichkeit, eine Datendiskette zu erstellen, auf der Du Deine Charakters speichern kannst. Wählst Du diese Option, so folge einfach den Bildschirmanweisungen. Achte aber darauf, daß Du Deine Spieldiskette nicht formatierst.



## Ausgang

Führt Dich zum Hauptmenü zurück.

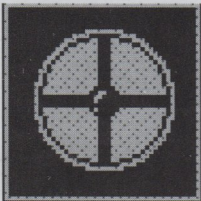
## *Die Schatzsuche Beginnen*

Diese Option ermöglicht es Dir, eine neue Schatzsuche zu beginnen, und sie sollte daher die letzte Option sein, die Du wählst. Wählst Du diese Option, so wird Dir eine Liste der verschiedenen Schatzsuchen gezeigt, die man am Besten nacheinander spielt. Das Anklicken einer dieser Möglichkeiten gibt Dir das Szenario auf dem Bildschirm. Darunter ist eine Tafel mit den Worten "Ich verstehe, Mentor". Klicke einmal darauf, wenn Du das Szenario gelesen hast und bereit bist, Deine Schatzsuche zu beginnen.

## *Rüstung Einkaufen*

Während Du spielst, wirst Du Gold und Juwelen finden, die Deinen Reichtum erhöhen. Mit Hilfe dieser Mittel kannst Du bessere Rüstung und neue Waffen kaufen, die Deinen Erfolg im Spiel beeinflussen werden. Diese Option wird Dich zum "Geschäft" leiten, wo die neue Ausrüstung gekauft werden kann. Bist Du erst einmal im Geschäft, dann ist der Einkauf ziemlich einfach.

Jeder der vier Charaktere wird oben abgebildet. Das Klicken mit dem Mauszeiger auf einen dieser Charakter wählt ihn als den momentanen "Einkäufer". Der Name erscheint zur linken Seite des Bildschirms, während sein gegenwärtiger Geldstand auf der rechten Seite gezeigt wird. Darunter befindet sich eine Liste aller Waffen und Rüstungen; deren Preise rechts angezeigt werden. Um eine der jeweiligen Waren zu





kaufen, klicke einfach auf sie. Vorausgesetzt, daß Du genug Geld hast, wird dieser Gegenstand und dessen Vorteile Dir gehören. Die Beschreibungen aller erhältlichen Waren und deren Effekt auf die Attribute Deines Charakters sind im Buch der Zaubersprüche mit eingeschlossen. Hast Du Deine Ausrüstungseinkäufe beendet, klickt der nächste Spieler seinen Charakter an, kauft ein, was er möchte usw. Haben erst einmal alle Spieler ihre Einkäufe beendet, so bringt das Klicken auf "Abbrechen" Euch zurück zum Hauptmenü.

## ***Einen Anderen Laden***

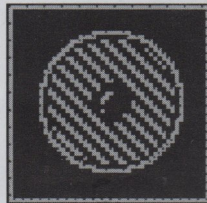
Dieses Menü wird dazu benutzt, das Szenario und die Datendisketten zu laden, die Gremlin über die kommenden Monate herausgeben wird. Wählst Du diese Option, so versichere Dich vorher, daß Du zuerst die Erweiterungsdiskette eingelegt hast und folge dann einfach den Bildschirmanweisungen.

## ***HeroQuest: Die Spielregeln***

Die folgenden Regeln sind hauptsächlich die Regeln des Brettspiels. Veteranen des Brettspiels sollten jedoch diesen Teil lesen, da einige der Regeln ein wenig geändert wurden, um das Gameplay in der Computerversion zu verbessern.

### **Spielbeginn - Hero Quest**

Um die erste Schatzsuche zu spielen, wähle die Option "Der Versuch" vom Quest-Menü. Das Szenario wird auf dem Bildschirm erscheinen. Die Szenarios werden auch am Schluß dieses Handbuches beschrieben, solltest Du diese während des Spiels zu Rate ziehen müssen. Bevor Du Dein Spiel beginnst, lies die folgenden Regeln.



## Spielablauf

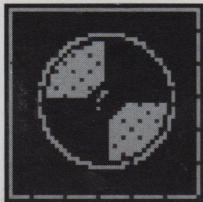
In jedem Spiel wird der böse Zauberer vom Computer repräsentiert. Jeder Spieler macht einen Zug, wenn er an der Reihe ist, wobei der vom bösen Zauberer ernannte Spieler das Spiel beginnt. Der ernannte Charakter wird in der oberen linken Ecke auf dem Bildschirm gezeigt. Jeder Charakter beginnt in einem Spielfeld neben der Treppe, das ebenfalls den Ausgang am Ende des Spiels bildet.

Wenn Du am Zug bist, sind Dir zwei Handlungen möglich. Dir ist gestattet, Deinen Charakter zu bewegen und dann zu kämpfen, zu suchen oder zu zaubern. Du kannst auch zuerst weitergehen und erst dann die andere Aktion ausführen oder zuerst handeln und dann Deinen Zug machen. Du kannst Dich jedoch nicht bewegen, dann eine Handlung ausführen und Dich dann wieder weiterbewegen. Du bist nicht dazu gezwungen, eine Handlung auszuführen, wenn Du am Zug bist, Du kannst Dich auch dafür entscheiden, Deinen Charakter nur vorzurücken.

Ist der böse Zauberer an der Reihe, was immer nach dem Zug eines der jeweiligen Spieler geschieht, so kann er einige oder alle seiner Charaktere bewegen. Er bewegt alle Monster nacheinander. Die Bewegungen und Handlungen des Zauberers werden auf dem Bildschirm angezeigt.

## Zug

Die Spielfelder im Spielbereich sind in zwei Arten unterteilt: Räume und Korridore, die immer deutlich sichtbar sind. Jeder Charakter muß die Maus benutzen, wie später beschrieben wird, um die Anzahl der Spielfelder zu bestimmen, die er bei seinem Zug besetzen darf. Ein Spieler muß nicht den vollen Zug gehen, der



durch die Gesamtpunktezahl auf dem Würfel angegeben ist und kann eine beliebige Zahl von Spielfeldern weiterrücken aber nicht weiter als die von ihm gewürfelte Punktezahl.

Monster haben eine vorher festgelegte maximale Anzahl an Spielfeldern, die sie vorrücken dürfen, ohne daß sie würfeln müssen, und wieder kann der böse Zauberer sie innerhalb des Maximums nach Wunsch bewegen.

Während des Zuges dürfen Characters und Monster nicht:

1. Diagonal gehen.
2. Auf ein besetztes Feld vorrücken.

Charakter-Spieler und Monster dürfen jedoch durch besetzte Spielfelder gehen, vorausgesetzt, daß der Spieler, der den blockierenden Charakter steuert, ihm den Durchgang gewährt. Andererseits muß Du Deinen Weg auf einer anderen Route fortsetzen oder anhalten. Hat ein Spieler erst einmal seinen Zug beendet, wird der Würfel an den nächsten Spieler weitergegeben. Wie man einen Zug auf dem Computer beeinflusst, wird später behandelt.

## Türen Öffnen

Charakter-Spieler und Monster können einen Raum nur durch offene Türen verlassen und betreten. Monster können keine Türen öffnen. Charakter-Spieler können eine Tür öffnen, indem sie sich auf das Spielfeld davor begeben und auf die "Schlüssel"-Option klicken, wie später beschrieben. Charakter-Spieler müssen eine Tür nicht öffnen, wenn sie nicht möchten. Das Öffnen einer Tür zählt nicht als Zug.

Nachdem ein Charakter-Spieler eine Tür geöffnet hat, darf er weitergehen, wenn er noch Würfelpunkte übrig hat. Ist eine Tür erst einmal





offen, so bleibt sie für den Rest des Spiels offen. Das Öffnen einer Tür kann manuell getan werden, indem die "Schlüssel"-Option benutzt wird oder automatisch: Benutzt Du den Zeiger um anzugeben, daß Du ein Spielfeld hinter einem Eingang erreichen möchtest, so wird der Computer dann automatisch die Tür für dich "Öffnen".

## Kampf

Der Kampf wird in zwei Stufen unterteilt: Angriff und Abwehr, aber beide werden vom Computer moderiert. Der Angreifer würfelt einmal, um so viele Totenköpfe, wie möglich zu erzielen. Der Verteidiger würfelt dann ebenfalls einmal, um die Totenköpfe durch das Würfeln von Schilden zu beseitigen.

## Angriff

Um ein Monster oder einen Charakter anzugreifen, muß Du Dich vor, hinter oder genau neben dem Monster oder dem Charakter-Spieler befinden. Du kannst nicht diagonal angreifen, außer in den bestimmten Fällen, die im Buch der Zaubersprüche beschrieben sind. Bist Du erst einmal in der Lage, einen anderen Charakter anzugreifen, klicke auf das Kampficon, und der Bildschirm wird auf den Landkartenbildschirm umblättern. Du mußt den Charakter angeben, den Du in den Kampf ziehen möchtest, indem Du den Zeiger über die Abbildung dieses Charakters anklickst.

Hast Du das erst einmal getan, wird der Bildschirm auf den Kampfbildschirm umblättern.

Obwohl der Computer den Kampf von diesem Punkt an moderiert, wird folgendes passieren: Du wirst eine Anzahl von besonderen



Kampfwürfeln würfeln (mit Schilden und Totenköpfen). Die Anzahl der Würfel, über die Du verfügst, hängt vom Charakter ab, den Du spielst und sind wie folgt:

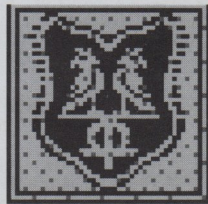
|          |   |
|----------|---|
| Zauberer | 1 |
| Zwerg    | 2 |
| Barbar   | 3 |
| Elf      | 2 |

Für jeden Totenkopf, den du würfelst, verliert Dein Gegner einen Körperpunkt. Dies trifft nicht zu, wenn er sich erfolgreich verteidigen kann. Mißlingt es Dir, einen Totenkopf zu würfeln, so ist der Angriff verschwendet und Dein Gegner braucht sich nicht zu verteidigen. Die Anzahl der gewürfelten Angriffstotenköpfe werden in der unteren linken Ecke des Kampfbildschirms gezeigt, und die Anzahl der Abwehrschilde, die vom anderen Charakter gewürfelt werden, sind in der oberen rechten Ecke des Kampfbildschirms angegeben.

## Verteidigen

Um sich zu verteidigen, würfelt der Spieler die seinem Charakter in der Abwehrkategorie zugewiesene Anzahl an besonderen Kampfwürfeln. Die Charakter-Spieler und die Monster müssen versuchen, Schilde zu würfeln, um sich zu verteidigen. Jedes gewürfelte Schild streicht einen vom Angreifer gewürfelten Totenkopf.

Ist das Abwehrresultat erst einmal festgelegt, wird der Computer die verschiedenen Punktezahlen für den Spieler und die Monster, die er bekämpft hat, auf den neusten Stand bringen. Erreicht die Körperpunktzahl eines Charakters Null, so ist dieser Charakter eliminiert. Da die Mehrzahl der Monster nur



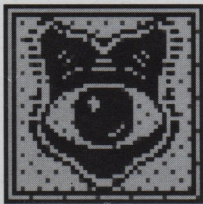
einen Körperpunkt besitzt, werden sie durch das Würfeln eines jeglichen Totenkopfes eliminiert, wenn es ihnen mißlingt, einen Schild dagegen zu würfeln.

Eliminierte Charakters und Monster werden sofort aus dem Spiel entfernt. Ist ein Spieler ausgeschaltet, so wird das Gold und die Waffen, die dieser getragen hat, an den Ort ihrer Herkunft zurückkehren. Bei besonderen Waffen bedeutet das, daß die am Leben gebliebenen Spieler in eine frühere Schatzsuche zurückgehen müssen, um diese Waffen wieder zu erlangen. Hat ein Angreifer erfolgreich seinen Gegner am Anfang seines Zuges besiegt, so darf er mit dem Zug fortfahren.

## Magie

Es gibt zwei Charakters im Spiel, die Magie benutzen dürfen, der Elf und der Zauberer. Kein anderer Charakter kann Magie benutzen. Es gibt vier Zauberguppen, wobei jede aus drei verschiedenen Arten besteht. Die Gruppen sind Zauber der Erde, Zauber des Wassers, Zauber der Luft und Zauber des Feuers.

Am Beginn jedes Spiels wählt der Zauberer drei Zauberguppen, und der Elf eine. Der Zauberer wählt eine Zauberguppe, dann wählt der Elf seine und der Zauberer bekommt die beiden restlichen. Ist entweder der Elf oder der Zauberer nicht im Spiel, dann darf der andere Charakter, dem die Benutzung von Magie erlaubt ist, den Zauber seiner Wahl wählen. Wiederholt werden dem Elf eine Zauberguppe und dem Zauberer drei Zauberguppen zugeteilt.



## Zaubern

Wenn sie am Zug sind, erhalten der Zauberer und der der Elf die Möglichkeit zu zaubern,



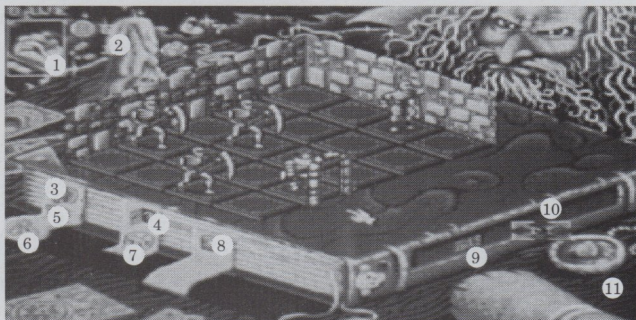
anstatt anzugreifen. Ein Zauber kann vor oder nach dem Zug benutzt werden. Du kannst also nicht einen Teil Deines Zuges benutzen, zaubern und dann Deinen Zug wieder fortsetzen.

Vorausgesetzt, daß der zaubernde Charakter seine Gegner sehen kann, kann er Monster und Charaktere verzaubern, außer wenn der Zauber selbst etwas anderes angibt. Charaktere im selben Zimmer sind immer sichtbar, während Figuren in Korridoren oder in anderen Räumen nur dann sichtbar sind, wenn eine gerade, unblockierte Linie zwischen dem zaubernden Charakter und seinem Ziel gezogen werden kann. Durchzieht diese Linie eine verschlossene Tür, Mauer oder einen anderen Charakter, dann ist die Linie blockiert und der Zauber kann nicht benutzt werden.

Der zaubernde Charakter kann sich auch immer selbst verzaubern. Jeder Zauber kann nur einmal während einer Schatzsuche benutzt werden. Wurde ein Zauber einmal benutzt, ist er verbraucht.

Jetzt solltest Du vertraut genug mit den Spielregeln sein, um an der ersten Schatzsuche teilzunehmen. Bist Du erst einmal auf Schatzsuche, werden alle Teilnehmer in einem Raum auf dem Bildschirm gezeigt. Der Spielbereich ist von einer Anzahl Icons umgeben, von denen jedes eine bestimmte Funktion hat. Die folgende Illustration sollte Dir die Funktionen der einzelnen zeigen.





- 1 Momentaner Charakter
- 2 Momentane Charaktereigenschaften
- 3 Nächster Charakter
- 4 Suche nach Fallen/versteckten Türen
- 5 Kampf
- 6 Aufschließen

- 7 Suche nach Schätzen
- 8 Inventar
- 9 Landkarte
- 10 Spielzug
- 11 Drehende Münze

## Momentaner Charakter

Der momentane Charakter. Zu seiner Rechten geben die vier Zahlen von oben nach unten Bargeld, Körperpunkte, das für diesen Zug erlaubte Vorrücken und Geistespunkte an.

## Nächster Charakter

Beendet den Spielzug des momentanen Charakters und geht auf den nächsten Charakter über.

## Suche nach Fallen/versteckten Türen

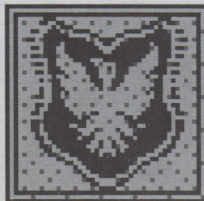
Durchsucht die Umgebung des momentanen Charakters nach jeglichen Fallen oder versteckten Türen.

## Kampf

Ermöglicht Dir den Kampf gegen einen anderen Charakter.

## Aufschließen

Wird eine Tür aufschließen, vorausgesetzt, daß



der momentane Spieler sich genau auf einem Spielfeld davor befindet.

## **Suche nach Schätzen**

Wird die Umgebung des momentanen Spielers nach jeglichen Schätzen durchsuchen. Das Resultat der Suche wird auf dem Bildschirm erscheinen.

## **Inventar**

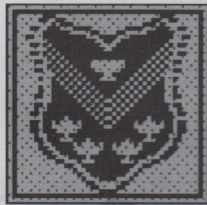
Zeigt ein Inventar aller Gegenstände, die der momentane Spieler besitzt oder bei sich trägt. Du kannst bestimmte Handlungen vom Inventar aus ausführen. Zur rechten Seite des Inventarschirms befinden sich vier Icons, welche von oben nach unten folgendes repräsentieren: Getragene Tränke, getragene Waffen, getragene Rüstung, Werkzeugsatz und unter diesen vier das "AUSGANGSICON". Um z.B. einen Trank zu nehmen oder den Werkzeugsatz zu benutzen, klicke den Zeiger auf das Icon und folge den Bildschirm-Informationen-Prompts.

## **Karte**

Eine Landkarte wird gezeigt, die den momentanen Aufenthaltsort aller Spieler und aller erforschten Gebiete angibt.

## **Spielzug**

Die vier Richtungsschlüssel zeigen die vier Richtungen, in die der Spieler gehen kann. Jede Richtung, in der der momentane Spieler vorrücken darf, ist markiert. Andererseits kannst Du Deinen Zug auch vollziehen, indem Du das Spielfeld anklickst, auf das Du springen möchtest, wenn Dein Würfeln bestimmt hat, wieviele Spielfelder Du vorrücken darfst. Vorausgesetzt, daß Du





genug Würfelpunkte hast, wird Dein Spieler automatisch auf dieses Feld gerückt.

## **Drehende Münze**

Am Anfang jedes Zuges wird der Würfel in Form einer drehende Münze am unteren Bildschirmrand gezeigt. Das Klicken des linken Knopfes der Maus bringt die Münze zum Stillstand; sie zeigt dann die Anzahl der Spielfelder, die Du während Deines Spielzuges vorrücken darfst.

## **Suchen**

Charaktere können auch suchen, anstatt zu kämpfen oder zu zaubern. Die Suche kann entweder vor oder nach dem Zug begonnen werden. Charaktere dürfen nicht suchen, wenn sie sich neben einem Monster im selben Raum oder Korridor befinden. Monster suchen nie.

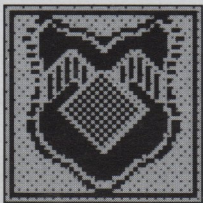
Ist ein Spieler am Suchen, so erforscht er den ganzen Raum oder Korridor, in dem er sich befindet. Spieler müssen angeben, nach was sie suchen und werden vom bösen Zauberer dazu aufgefordert, dies auch auf dem Bildschirm anzugeben. Sie können entweder nach geheimen Türen und Fallen oder nach Schätzen suchen.

## **Geheime Türen und Fallen**

Geheime Türplatten werden in einem Verließ nur dann gezeigt, wenn der Spieler sie durch sein Suchen entdeckt.

Fallenplatten erscheinen nur, wenn sie durch eine Suche entdeckt oder durch den auf das Fallenspielfeld tretenden Spieler ausgelöst werden.

Grubenfallen und herabfallende Felsbrocken-Fallen werden gezeigt, wenn sie gefunden wurden. Speerfallen werden bei ihrem



Entdecken harmlos. Sie werden nicht grafisch dargestellt, sondern eine Bildschirmnachricht wird Dir mitteilen, wenn Du eine dieser ausgelöst hast. Fallenplatten können von jedem Charakter im Besitz eines Werkzeugsatzes vom Spielbrett entfernt werden, wenn dieser neben der Falle steht. Der Zwerg kann eine Fallenplatte automatisch entfernen, wenn er sich daneben befindet. Er kann aber nur eine Falle pro Zug unschädlich machen. Geheime Türen können gefunden werden, indem man von einer Seite der Mauer sucht, in der diese sich befinden.

Wurden sie erst einmal entdeckt, bleiben geheime Türen während des restlichen Spiels sichtbar und offen.

## Fallen

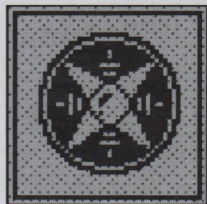
Fallen werden erst dann in einem Verließ gezeigt, wenn ein Charakter-Spieler entweder nach Fallen sucht oder auf die Falle selbst tritt. Hat ein Spieler erst einmal eine Falle ausgelöst, muß er bis zu seinem nächsten Zug warten. Monster lösen keine Fallen aus. Sie können freizügig durch die Spielfelder mit versteckten Fallen gehen. Wurde eine Falle erst einmal entdeckt, müssen die Monster sich an dieselben Regeln halten, wie die Spieler.

## Grube

Wurde eine Grubenfalle erst einmal ausgelöst, verbleibt sie auf dem Spielbrett als Hindernis. Jeder Charakter, der in eine Grubenfalle stolpert, wird automatisch einen Körperpunkt verlieren. Er wird dann aus der Grube klettern, aber sein Zug ist vorbei.

## Eine Grube Überspringen

Charaktere und Monster können versuchen, über eine Grubenfalle zu springen. Sie müssen



genug Würfelpunkte haben, um über die Grube zu gelangen, wobei das Grubenfeld einen Würfelpunkt zählt. Neben der Grube muß sich ein unbesetztes Feld befinden, auf das der Charakter springen kann. Um einen Sprung zu versuchen, klickt der Spieler einfach auf das Feld hinter der Falle, auf das er springen möchte. Da ist natürlich immer die Möglichkeit, daß der Spieler bei seinem Versuch über die Grube zu springen, stolpert und hineinfällt. In diesem Fall wird der Spieler wieder einen Körperpunkt verlieren und sein Zug ist beendet.

## **Fallender Felsbrocken**

Geht ein Charakter-Spieler durch ein Feld, das eine Falle mit einem fallenden Felsbrocken versteckt, wird der Felsbrocken herunterfallen. Er wird auf dem benachbarten Feld landen und Dir den Weg versperren. Alle Charakters oder Monster, die sich vor dem Feld mit dem blockierenden Felsbrocken befinden, müssen den Kampfwürfel dreimal würfeln. Der Betroffene wird einen Körperpunkt pro gewürfelten Totenkopf verlieren.

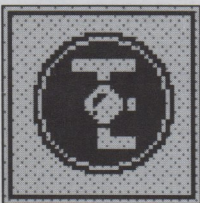
## **Speerfalle**

Spieler, die eine Speerfalle auslösen, verlieren einen Körperpunkt, wenn sie mit dem Kampfwürfel einen Totenkopf würfeln. Die Speerfalle wird nur den ersten Charakter betreffen, der auf das Fallenfeld tritt.

Darauffolgende Charakters werden davon nicht betroffen, wenn sie durch das Feld gehen, denn die Falle kann nur einmal zuschnappen.

## **Schatztruhenfallen**

Einige der Schatztruhen enthalten Fallen. Die Wirkung dieser Fallen wird auf dem Monitor angegeben. Sucht ein Spieler in einem Raum





nach Fallen, in dem sich eine Schatztruhenfalle befindet, so wird er die Falle finden, die nun harmlos ist.

## Schätze

Einige der Schatzsuchen geben Details über besondere Schätze, die beim Suchen gefunden werden können. Sucht ein Spieler im richtigen Raum nach Schätzen, so wird dieser besondere Schatz enthüllt. Monster können keine Schatztruhen bewegen. Wenn ein Charakter einen Schatz aufammelt, normalerweise in der Form von Gold oder Juwelen, wird dessen Wert automatisch seinem Inventar zugeschrieben. Einige der Schätze sind aber keine Schätze und könnten sich stattdessen als ein erstauntes, bössartiges Monster entpuppen. Gibt es kein Feld neben dem Charakter, der den Schatz gefunden hat, dann wird das Monster auf irgendeinem der Felder im Raum oder Korridor erscheinen. In diesem Fall kann das Monster jedoch keinen anderen Charakter angreifen.

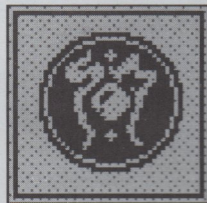
Du bist nun bereit, an der ersten Schatzsuche teilzunehmen. Dir sind alle Regeln bekannt. Behalte diese Regeln während der ersten Schatzsuche immer in Deiner Nähe. Hast Du erst einmal eine Schatzsuche beendet, solltest Du in der Lage sein, Dich ohne die Regeln im Spiel zurecht zu finden.

## Die Schatzsuchen

Hast Du erst einmal durch die Option "Der Versuch" gespielt, dann bist Du bereit, Dich auf die anderen Schatzsuchen zu machen. Diese sollten in ihrer gegebenen Reihenfolge gespielt werden.

## Vollendung einer Schatzsuche

Die Charakter-Spieler beenden eine Schatzsuche



immer dann erfolgreich, wenn sie die in der Einführung der Schatzsuche beschriebenen Ziele erreicht haben. Sollte es ihnen jedoch mißlingen, so können sie diese Schatzsuche wiederholen. Der Zauberer beginnt jedes Spiel immer mit einem vollzähligen Monsterheer. Charakters entkommen aus den Verließen, indem sie auf die Treppenstufe treten, die ebenfalls die Anfangsposition jeder Schatzsuche bildet, außer der ersten.

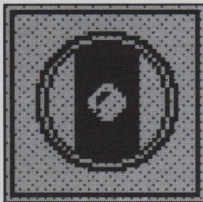
## **Zwischen Schatzsuchen**

Überlebt Dein Charakter, so kannst Du ihn behalten und für darauffolgende Schatzsuchen benutzen. In diesem Fall kannst Du alle Questschätze behalten, die Du gefunden hast und jeden auf Deinem Inventar festgehaltenen Schatz dazu benutzen, eine bessere Ausrüstung zu kaufen (Rüstung, Waffen usw.) Du kannst aber keine normalen Schatzkarten benutzen.

Die Charakter-Spieler können die Körper ihrer Charakters und deren Geistespunkte wieder auf ihren Anfangswert zurückbringen, indem sie die "Frisch"-Option am Beginn einer neuen Schatzsuche benutzen.

## **Ausrüstung einkaufen**

Ein separates Buch listet die verschiedenen Zauberarten, eine Beschreibung der zum Kauf angebotenen Ausrüstung und einige der einzigartigen Waffen und Ausrüstungsstücke auf, die Du auf Deiner Schatzsuche finden kannst. Das Einkaufen von Ausrüstungsgegenständen wird oben ausführlich beschrieben, und hast Du einen Gegenstand erst einmal gekauft, wird jeder Vorteil, den dieser mit sich bringt, automatisch dem Charakter zugeschrieben, der ihn gekauft hat. Der Speer



und Stock z.B. ermöglichen es dem Besitzer, diagonal anzugreifen. Ein Charakter kann jedoch keine Ausrüstungsgegenstände einkaufen, wenn er nicht über genug Geldmittel verfügt, aber Geld kann auch von einer Schatzsuche zur anderen gesammelt und gespart werden.

## **Geschoßfeuer**

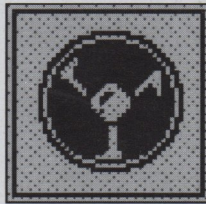
Einige Waffen können geworfen werden, während die Armbrust abgefeuert wird. Wird eine Armbrust abgefeuert oder eine Waffe geworfen, so bleibt das Kampfwürfelfahren bei Angriff und Verteidigung dasselbe.

Dein Gegner muß sichtbar sein, wie auch beim Zaubern. Es gibt keine maximale Reichweite für die Armbrust oder das Werfen einer Waffe. Jedoch kannst Du die Armbrust nicht benutzen oder eine Waffe werfen, wenn sich Dein Gegner genau neben Dir befindet.

## ***Die Schatzsuchen Von Morcar***

### **Schatzsuche 1: Das Labyrinth**

“Dies wird Deine endgültige Probe sein, bevor Du Dich auf die wirklichen Schatzsuchen begibst. Sei ganz sicher, daß Du all Dein beigebrachtes Können benutzt. Du mußt versuchen, den Ausgang zu finden. Im Labyrinth befinden sich mehrere Monster, die versuchen werden, Dich anzuhalten. Paß also gut auf. Der Charakter, der zuerst den Ausgang findet, wird mit 100 Goldmünzen belohnt. Diese können für den Kauf von Ausrüstungsgegenständen für die kommenden Abenteuer benutzt werden.”





## **Schatzsuche 2: Die Rettung Von Sir Ragnar**

“Sir Ragnar, einer der mächtigsten Ritter des Kaisers wurde entführt. Er ist Gefangener von Ulag, dem Kriegsherrn der Orcs. Du sollst Ragnar finden und ihn in Sicherheit bringen. Prinz Magnus wird dem Retter von Sir Ragnar 200 Goldmünzen zahlen. Die Belohnung kann zwischen mehreren Abenteurern aufgeteilt werden, aber keine Belohnung wird gezahlt, sollte Sir Ragnar während der Flucht umkommen..”

## **Schatzsuche 3: Das Lager Des Kriegsherrnder Orcs**

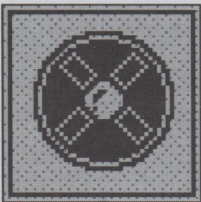
“Prinz Magnus hat aufgetragen, daß Ulag, der Kriegsherr der Orcs, der für die Entführung von Sir Ragnar verantwortlich war, aufgesucht und getötet werden solle. Der Charakter, der Ulag tötet, wird mit 100 Goldmünzen belohnt werden. Jegliche in Ulags Festung gefundene Schätze dürfen ebenfalls behalten werden.”

## **Schatzsuche 4: Das Gold Von Prinz Magnus**

“Es wurden drei Schatztruhen auf dem Weg zum Kaiser gestohlen. Eine Belohnung von 200 Goldmünzen wird dem übergeben, der die Truhe mit dem GESAMTEN Gold zurückbringt. Die Diebe sind angeblich eine Gruppe von Orcs, die sich in den Schwarzen Bergen verstecken. Ihr Führer ist Gulthor, ein Chaos-Krieger.”

## **Schatzsuche 5: Das Labyrinth Von Melar**

“Vor langer Zeit schuf ein mächtiger Zauberer mit dem Namen Melar einen Talisman, der dem Träger ein besseres Verständnis über Magie verleihen sollte. Er behielt diesen Talisman zu



allen Zeiten bei sich, aus Angst, daß dieser gestohlen und von Morcars Verbündeten benutzt werden könnte. Man sagt, daß er den Talisman in seinem Labor im Herzen des Labyrinths zurückließ. Melars Labyrinth wird von vielen Fallen und magischen Wächtern bewacht. Es geht auch ein Gerücht um, daß die Geister derer dort spuken, die auf ihrer Suche nach dem Talisman umkamen. Dieser Talisman würde ein wertvoller Besitz für jeden Krieger in unserem Kampf gegen Morcar sein.”

## **Schatzsuche 6: Das Vermächtnis Des Kriegsherrnder Orcs**

“Ulags abscheulicher Nachkömmling, Grak, hat geschworen, sich an denen zu rächen, die seinen Vater getötet haben. Obwohl es ihn mehrere Monate dauerte, hat er Dich endlich gefunden und Dich aus einem Hinterhalt gefangen genommen. Nun wirst Du in seinen Verließen gefangen gehalten, während er sich den Kopf darüber zerbricht, eine schreckliche Strafe für Dich zu erfinden. Während die Wächter schlafen, gelingt es Dir jedoch, das Schloß mit einem alten Rattenknochen zu öffnen. Du mußt nun Deine Ausrüstung finden und fliehen.”

## **Schatzsuche 7: Dersteinjäger**

“Der persönliche Zauberer des Kaisers, Karlen, ist verschwunden. Der Kaiser befürchtet, daß er entweder ermordet wurde oder den Verlockungen der Chaos-Magie erlag. Du sollst ausfindig machen, was mit Karlen geschehen ist und ihn in Sicherheit bringen, wenn er am Leben ist. Du bekommst eine Belohnung von 100 Goldmünzen, wenn Du ihn zurückbringst.”



## **Schatzsuche 8: Der Feuerweise**

“Die Orcs der Schwarzen Berge haben bei ihren Überfällen Feuer-Magie benutzt. Balur der Feuerweise soll dafür verantwortlich gewesen sein, ihnen geholfen zu haben. KEINE Feuer-Magie kann ihm etwas antun, und die Zauberer des Kaisers sind nicht in der Lage, gegen diese Zauber anzukommen. Daher wurdest Du erwählt, Dir einen Weg in sein Lager, tief unter der Schwarzen Feuerspalte, zu bahnen. Der Kaiser wird jedem Spieler 15 Goldmünzen für die Vernichtung von Balur zahlen.”

## **Schatzsuche 9: Wettlauf Mit Der Zeit**

“Du wurdest in ein Verließ geführt, welches ein großes Geheimnis beherbergt. Dein Begleiter hat Dich viele dunkle Korridore entlang geführt, und endlich kommt ihr in einem Raum mit drei Türen an. Plötzlich löscht Dein Begleiter seine Fackel, und Du kannst ihn in der Dunkelheit kichern hören. “Auf Wiedersehen, mein Held”, höhnt er und flieht. Mit Schrecken erkennst Du, daß Du in eine Falle geraten bist! Du mußt fliehen oder in diesem dunklen, vergessenen Loch umkommen.”

## **Schatzsuche10: Schloss Der Geheimnisse**

“Vor langer Zeit entdeckte ein verrückter Zauberer, Ollar, den Eingang in eine Goldmine. Mit Hilfe seiner magischen Kräfte baute er ein Schloß über die Mine, um diese zu schützen. Das Schloß hat viele magische Pforten und wurde von einer Horde Monstern bewacht, die in der Zeit gefangengehalten wurden. Kannst Du den Eingang finden? Andere haben es versucht, aber es ist bis heute noch niemandem gelungen.”





## **Schatzsuche 11: Bastion Des Chaos**

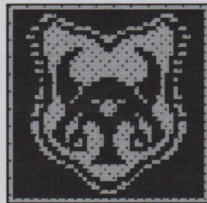
“Die Länder im Osten wurden von plündernden Orcs und Goblins heimgesucht. Der Kaiser befahl, daß eine Gruppe von würdigen Helden dorthin gesandt werde, um diese Plünderer zu vernichten. Die Orcs sind von einer starken, unterirdischen Festung gut geschützt, die als Bastion des Chaos bekannt ist. Sie werden von einer kleinen Gruppe von Chaos-Kriegern geführt. Du mußt Dir einen Weg in die Festung kämpfen und alle Monster töten, auf die Du triffst. Du bekommst ein Kopfgeld von 10 Goldstücken für jeden getöteten Goblin, 20 Goldmünzen für jeden getöteten Orc und 30 Goldmünzen für jeden Fimir oder Chaos-Krieger, den Du vernichtest.”

## **Schatzsuche 12: Barak Hügelgrab Des Hexenherrn**

“Der Krieg mit den Orcs im Osten ist am Brauen, und der Kaiser muß die niederen Königreiche für den kommenden Kampf vereinigen. Um dies zu tun, muß er den alten Stern des Westens finden, wie er von den Königen der Legende und von Rogar in seinem lang vergangenen Kampf gegen Morcar getragen wurde. Dem, der den Edelstein findet, wird eine Belohnung von 200 Goldmünzen gegeben. Der Edelstein befindet sich im Barak Hügelgrab, der letzten Ruhestätte des Hexenherrn.”

## **Schatzsuche13: Suche Nach Der Geisterklinge**

“Du hast den Hexenherrn geweckt, der auch als König der Toten bekannt ist und ein mächtiger Verbündeter Morcars ist. Die Geisterklinge ist die einzige Waffe, die ihm etwas antun kann. Er wird im kommenden Krieg eine sehr ernste



Bedrohung für den Kaiser darstellen. Der Hexenherr muß vernichtet werden, bevor er seine Armee der Untoten aufrufen kann, die Streitkräfte des Kaisers anzugreifen. Du mußt zuerst die Geisterklinge finden, denn nur diese uralte Waffe kann ihm etwas antun. Die Geisterklinge wurde damals von den Zwergen der Berge am Ende der Welt geschmiedet und im Springbrunnen der Elfen von Lebin abgekühlt. Das Schwert liegt nun in einem uralten, zerfallenen Tempel, und Du mußt es finden.”

## **Schatzsuche 14: Rückkehr zum Barak Hügelgrab**

“Da Du jetzt die Geisterklinge gefunden hast, mußt Du zum Barak Hügelgrab zurückkehren und den Hexenherrn besiegen. Der Kaiser hat sich auf den Weg gemacht, um auf die Orcs im Osten auf dem Schwarzen Feuerpaß zu treffen. Solltest Du versagen, so wird der Hexenherr mit seiner Armee von Untoten die Streitkräfte des Kaisers von hinten angreifen. Dann bleibt nichts mehr, um das totale Überrennen des Landes von Chaos-Streitkräften zu verhindern.”



### ***Das Buch Der Zauber***

#### **Die Zauber Derluft**



## **Schneller Wind**

Dieser Zauber kann von jedem Spieler benutzt werden. Der Spieler bekommt dann bei seinem nächsten Zug zweimal soviele Würfel. Danach verliert der Zauber seine Wirkung.

## **Strum**

Es erscheint ein kleiner Wirbelsturm, der ein Monster oder einen beliebigen Spieler umhüllt. Das Monster oder der Spieler verpaßt dann seinen nächsten Zug. Danach verliert der Spruch seine Wirkung.

## **Flaschengeist**

Dieser Spruch zaubert einen Flaschengeist hervor, der einen der folgenden Befehle ausführt: Irgendeine Tür auf dem Spielbrett öffnen (der Inhalt des Raumes sollte entfernt werden) oder einen beliebigen Teilnehmer auf dem Brett angreifen. Der Zauber greift einmal mit fünf Kampfwürfeln an. Danach verliert er seine Wirkung.

## **Die Zauber Des Feuers**

### **Flammenball**

Dieser Zauber kann von jedem Monster oder Spieler benutzt werden. Er versetzt einen Schaden von zwei Körperpunkten. Dem Getroffenen stehen zwei Verteilungswürfel zur Verfügung, und für jedes Schild, daß er besitzt, wird der Schaden um einen Punkt reduziert. Der Spruch verliert dann seine Wirkung.

### **Mut**

Dieser Zauber kann von jedem Spieler benutzt werden. Jedesmal, wenn der Spieler dann angegriffen wird, bekommt er zwei zusätzliche Würfel, bis der Zauber erschöpft ist. Der Spruch





verliert dann seine Wirkung.

## **Feuer Des Zorns**

Dieser Zauber kann von jedem Monster oder Spieler benutzt werden, ganz egal, wo er sich auf dem Brett befindet. Der Zauber wird Deinen Feind aufsuchen und ihm einen Schaden von einem Körperpunkt zufügen. Dein Gegner kann aber mit einem Kampfwürfel einen Schild erzeugen. Der Spruch verliert dann seine Wirkung.

## **Die Zauber Der Erde**

### **Körper Heilen**

Dieser Zauber kann von jedem Spieler benutzt werden. Er ersetzt bis zu vier verlorene Körperpunkte. Der Spruch verliert dann seine Wirkung.

### **Durch Den Felsen**

Dieser Zauber kann von jedem Spieler benutzt werden. Ein Spieler darf sich bei seinem nächsten Zug durch eine Mauer bewegen. Er gelangt durch soviele Mauern, wie es der Zug erlaubt. Der Spruch verliert dann seine Wirkung.

### **Felsenhaut**

Dieser Zauber kann von jedem Spieler benutzt werden. Er bekommt wiederholt zwei zusätzliche Würfel, bis der Zauber seine Kraft verliert. Der Zauber erschöpft sich, wenn der Spieler verwundet wird. Der Spruch verliert dann seine Wirkung.

## **Die Zauber Des Wassers**

### **Heil Wasser**

Dieser Zauber kann von jedem Spieler benutzt werden. Er ersetzt bis zu vier verlorene Körperpunkte und verliert dann seine Wirkung.



## Schlaf

Dieser Zauber läßt einen Spieler oder ein Monster einschlafen. Der Betroffene kann sich dennoch dagegen verteidigen, wenn er für jeden seiner Geistespunkte einen Würfel rollt. Erzeugt er einen Schild, so bleibt er heil. Schläft er ein, dann kann er sich bei Angriffen nicht verteidigen. Er erwacht wieder, wenn er am Anfang seines Zuges eine Sechs würfelt.

## Schleier Des Nebbels

Dieser Zauber kann von jedem Spieler benutzt werden. Dieser wird dann unsichtbar und darf sich bei seinem nächsten Zug über Stellen bewegen, die schon von Monstern oder anderen Spielern besetzt sind. Der Zauber verliert dann seine Wirkung.

## Die Waffen

### Breitschwert

Mit dem Breitschwert darfst Du während eines Angriffs drei Kampfwürfel würfeln. Steht dem Zauberer nicht zur Verfügung.

### Streitaxt

Mit der Streitaxt darfst Du während eines Angriffs vier Kampfwürfel würfeln. Ein Schild darf bei Anwendung der Streitaxt nicht benutzt werden. Steht dem Zauberer nicht zur Verfügung.

### Armbrust

Mit der Armbrust darfst Du während eines Angriffs drei Kampfwürfel würfeln. Du darfst Die Armbrust nicht gegen einen genau neben Dir stehenden Gegner anwenden. Steht dem Zauberer nicht zur Verfügung.



## **Stock**

Mit dem Stock darfst Du während eines Angriffs zwei Kampfwürfel würfeln. Mit dem Stock kannst Du diagonal angreifen.

## **Kurzes Schwert**

Mit dem kurzen Schwert darfst Du während eines Angriffs zwei Kampfwürfel würfeln. Mit dem kurzen Schwert kannst Du auch diagonal angreifen. Steht dem Zauberer nicht zur Verfügung.

## **Speer**

Mit dem Speer darfst Du während eines Angriffs zwei Kampfwürfel würfeln. Der Speer darf auch geworfen werden, aber er geht dabei verloren. Steht dem Zauberer nicht zur Verfügung.

## **Handaxt**

Mit der Handaxt darfst Du während eines Angriffs zwei Kampfwürfel würfeln. Die Handaxt darf auch geworfen werden, aber sie geht dabei verloren. Steht dem Zauberer nicht zur Verfügung.

## **Die Rüstung**

### **Panzerrüstung**

Mit der Panzerrüstung kannst Du bei Deiner Verteidigung kannst Du, solange Du die Rüstung trägst, vier Kampfwürfel, aber nur einen Bewegungswürfel würfeln. Steht dem Zauberer nicht zur Verfügung.

### **Kettenrüstung**

Mit der Kettenrüstung kannst Du bei Deiner Verteidigung drei Kampfwürfel würfeln. Steht dem Zauberer nicht zur Verfügung.



## **Mantel Der Sicherheit**

Mit dem Mantel der Sicherheit erhältst Du bei Deiner Verteidigung einen zusätzlichen Würfel. Steht nur dem Zauberer zur Verfügung.

## **Verstärker**

Der Verstärker verleiht Dir bei Deiner Verteidigung einen zusätzlichen Würfel. Steht nur dem Zauberer zur Verfügung.

## **Der Schild**

Der Schild verleiht Dir bei Deiner Verteidigung einen zusätzlichen Würfel. Steht dem Zauberer nicht zur Verfügung.

## **Der Helm**

Der Helm verleiht Dir bei Deiner Verteidigung einen zusätzlichen Würfel.  
Steht dem Zauberer nicht zur Verfügung.

## **Werkzeugsatz**

Mit dem Werkzeugsatz kannst Du jede Falle, die Du entdeckst, beseitigen. Wirf einen Kampfwürfel und die Falle verschwindet. Erscheint dabei aber ein Totenkopf, so schnappt die Falle zu, und Du verlierst einen Körperpunkt.

## **Die Sonderrüstung**

### **Orcs Bane**

Das Schwert, Orcs Bane, verleiht Dir, während Du angreifst, zwei Kampfwürfel. Solltest du Orcs bekämpfen, darfst Du zweimal angreifen.

### **Geisterklinge**

Die Geisterklinge verleiht Dir drei Kampfwürfel bei einem normalen Angriff und vier, wenn Du untote Wesen,

Skelette, Untote und Mumien bekämpfst.

### **Borins' Rüstung**

Borins Rüstung verleiht Dir bei Deiner Verteidigung vier Kampfwürfel.

### **Stab Der Erinnerung**

Der Stab der Erinnerung verleiht Dir bei Deinem Zug zwei anstatt nur einen Zauber

### **Talisman Des Wissens**

Besitzt Du den Talisman, so verleiht er Dir zwei zusätzliche Geistespunkte.

## ***Copyright Hinweis***

©1991 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

© 1990 HASBRO INTERNATIONAL INC.

Entworfen in Zusammenarbeit mit GAMES WORKSHOP.  
Alle Recht vorbehalten.

Dieses Handbuch und die auf der Diskette enthaltenen Informationen sind urheberrechtlich geschützt von Gremlin Graphics Limited. Dem Besitzer dieses Produktes ist es gestattet, dieses Produkt für seine eigene, persönliche Benutzung zu betreiben. Niemandem ist es erlaubt, Teile des Handbuches oder die Informationen auf der Diskette zu übertragen, zu vergeben oder zu verkaufen, ohne die vorherige Genehmigung von Gremlin Graphics Software Limited zu beantragen. Jede Person oder Personen, die Teile des Programms in irgendwelcher Form wiedergeben, aus welchem Grund auch immer, verstoßen gegen die Urheberrechte und setzen sich der Möglichkeit einer Anzeige durch den Inhaber der Urheberrechte aus.



## ***INTRODUZIONE***

Negli ultimi otto mesi, la Gremlin Graphics ha lavorato duro per ricreare l'eccitazione e la maestria del board game Hero Quest sul tuo home computer. E' stato un duro lavoro, ma ora tutti quelli coinvolti in questo progetto sono giustamente orgogliosi dei risultati raggiunti.

Prima di provare a giocare consigliamo, sia ai nuovi arrivati che ai veterani del Hero Quest, di leggere sia le regole del gioco che le istruzioni specifiche del computer.

Sebbene questo implichi un pò di tempo, è conveniente.

## ***CRONISTORIA DI LORETOME***

Ascolta bene le parole di Mentor, il Guardiano di Loretome, ed io ti parlerò dei tempi passati, dei giorni più bui quando l'impero venne salvato contro ogni speranza. La mia paura è che le potenze del male stiano per ritornare.

Al loro passaggio, le crudeli legioni di Morcar, Lord di Chaos, distruggevano tutto. Perfino il più coraggioso guerriero dell'Imperatore girava la schiena e scappava alla vista della Bandiera Nera e della schiera ammassata di Chaos, la terra veniva distrutta e tutti gli uomini erano disperati.

Ma poi venne un potente Principe guerriero dalle Borderlands chiamato Roger il Barbaro. Sulla sua fronte portava uno splendente diamante, la Stella del West, usato dagli



antichi re della leggenda. La speranza ritornò e gli uomini si raggrupparono alla sua insegna, lasciando i loro nascondigli situati sulle colline e foreste. Altri grandi eroi si aggregarono a lui. Durgin, l'impavido guerriero Dwarven dall' "Worlds Edge Mountains (Mondi delle Montagne a Punta)." Il combattente mago Ladril l'Elven dal lontano Athelorn ed Telorn il Mago la cui magia ha salvato Roger in parecchie occasioni.

Per molti anni Roger ha addestrato il suo esercito cercando di evitare una battaglia aperta con i generali di Morcar fino a che tutto non fosse completamente pronto ma, attaccando sempre le loro linee di approvvigionamento, distruggendo molti Orchi e Goblin.

Finalmente venne il giorno che Roger aspettava, il suo esercito era cresciuto forte e ben addestrato. Accampato su un alto passo, Ladril vide, in lontananza, le schiere Nere ed ordinò a Durgin di soffiare con il suo potente corno, il richiamo alle armi. I soldati di Roger si riversarono giù verso il nemico da due lati ed ebbe inizio la battaglia. Morirono molte creature rimpugnanti e molti bueni uomini. Non appena la luce del giorno si affievoliva, le Potenze del Male fuggirono dal campo di battaglia. Ma la vittoria non fu assoluta. Morcar ed i suoi generali scapparono oltre il mare di Claws e perfino adesso stanno complottando la vendetta.

Presto i loro piani saranno pronti e l'impero avrà bisogno di un nuovo Roger. Ma dove sono gli Eroi che possono uguagliarlo? Hai molto da imparare per diventare grande come Roger ed i suoi compagni. Io ti aiuterò il più possibile. Questo libro che porto, Loretome, fu scritto quando il tempo incominciò. Tutto ciò che è stato e tutto ciò che sarà è registrato nelle sue infinite pagine. Attraverso Loretome

potrò guidarti, ma non intervenire per paura che al Mondo accada una disgrazia più grande e Chaos possa trionfare per sempre.

## ***ISTRUZIONI DI CARICAMENTO***

### **Amiga:**

1. Inserisci il gioco nel disco-drive incorporato sul tuo Amiga.
2. Collega il tuo mouse nel porta numero uno.
3. Accendi il tuo computer ed il tuo monitor. Il gioco si caricherà automaticamente. Per ulteriori istruzioni, segui sullo schermo qualsiasi suggerimento di caricamento.

### **Atari:**

1. Inserisci il gioco nel disco-drive incorporato sul tuo ST.
2. Collega il tuo mouse nel porta numero zero.
3. Accendi il tuo computer ed il tuo monitor. Il gioco si caricherà automaticamente. Per ulteriori istruzioni, segui sullo schermo qualsiasi suggerimento di caricamento.

## ***GIOCANDO HERO QUEST***

### **IN BREVE**

Hero Quest è un gioco con una fantasia di ruoli, nella quale tu puoi rappresentare sia un Mago, sia un Folletto, sia un Barbaro o un Nano. Ciascuno di loro ha le proprie caratteristiche, le proprie forze e debolezze. Per esempio, il barbaro ed il Nano non possono fare incantesimi, e lo Stregone non può utilizzare certi armi. Nel gioco-board si può giocare fino a 5 giocatori con uno che gioca nel ruolo del Mago Maligno Morcar. Comunque, in questa versione il Mago Maligno è giocato dal computer. Il computer controlla

tutti i movimenti e le azioni del Mago maligno e così ti risparmia il disturbo.

## **I DADI**

Durante tutte le istruzioni del gioco, “rotolamento del dado” è riferito. Sullo schermo, il dado è rappresentato da una moneta rotante. La moneta è automaticamente “moderata”. Così, quando avrai comprato un pezzo di equipaggiamento che aumenterà il numero dei dadi che tu puoi lanciare col computer, automaticamente incorporerà ciò nel dado. Come “lanciare i dadi” ti sarà spiegato più in avanti.

## **CARICAMENTO**

Seguendo le sequenze del caricamento di Hero Quest, ti saranno presentate delle icone menu nelle quali ti saranno offerte le seguenti scelte: Iniziare un Quest, Acquisto di Equipaggiamento, Creazione di un Personaggio e Caricamento di Altro. Per il momento concentrati sull'opzione “Creazione di un Personaggio.” Quando devi giocare una nuova partita di Hero Quest è importante che tu vada prima su questo menu. Per scegliere qualsiasi particolare opzione, sposta il tuo cursore mouse sull'opzione fino a quando non diventa evidenziato e poi dà una premuta sul pulsante del mouse.

## ***CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO.***

Scegliendo questo menu, ti si presenterà automaticamente un nuovo menu il quale ti permette di adattare il tuo gioco. Ognuno dei quattro personaggi che puoi giocare sono rappresentati e per ciascuno un numero di azioni possono essere attuati da questo menu. Ogni azione viene attuato con lo spostamento del cursore sopra l'opzione specifica e poi



dando una premuta sul pulsante sinistro del mouse. Le opzioni disponibili sono da sinistra verso destra:

## **ATTIVO/INATTIVO**

Una premuta su questa opzione, alternerà fra le due scelte e deciderà se quel particolare personaggio prenderà parte al Quest (Ricerca). Ovviamente se quattro giocatori stanno facendo parte del gioco, tutti i quattro personaggi saranno attivi. Se ci sono solo due giocatori, essi potranno scegliere un personaggio ciascuno oppure, potranno scegliere di rappresentare due giocatori ciascuno. Se c'è solo un giocatore, egli potrà scegliere se giocare da solo come personaggio unico o coinvolgere, nel quest, tutti i quattro personaggi.

## **PER RIDARE UN NUOVO NOME**

Ovviamente questo ti permette di ridare un nuovo nome al tuo personaggio. Così, se pensi che il nome assegnato al tuo personaggio non è corretto, scegli questa opzione. Ti sarà, dunque, presentato un'alfabeto. Quando sposti il cursore su ogni lettera, essa verrà evidenziata a turno. Dando una premuta sul pulsante sinistro del mouse il cursore aggiungerà quella lettera al tuo nome. Premi su "END", una volta soddisfatto del nuovo nome che hai dato al tuo personaggio.

## **FRESCO**

Questo ti ridarà qualsiasi punto vita o cervello perso durante la ricerca.

## **CARICARE/MEMORIZZARE**

**Caricare** - Questa opzione caricherà un personaggio precedentemente memorizzato sul disco. Se scegli questa

opzione, i precedenti personaggi memorizzati appariranno sullo schermo. Evidenziandone uno e dando una premuta sul pulsante sinistro del mouse si caricherà quel personaggio.

**MEMORIZZARE** - Ovviamente questa memorizzerà un personaggio dove esso o essa attualmente è e permetterà a quel personaggio di essere richiamato più tardi per ulteriori ricerche. Quando scegli questa opzione, ti sarà presentato un menù il quale ti permette di salvare il personaggio su un dischetto ad otto punti.

## **FORMATTARE DISCHETTO DEI DATI**

Questo ti permette di creare un disco dei dati sulla quale puoi salvare i tuoi personaggi. Se scegli questa opzione, segui semplicemente le istruzioni dello schermo facendo attenzione a non formattare i dischetti del gioco.

## **USCITA**

Naturalmente questo ti riporterà al menu principale.

## ***INIZIARE IL QUEST (RICERCHE)***

Questa opzione ti permette di incominciare un nuovo quest, per cui dovrebbe essere l'ultima opzione che dovresti scegliere. Se scegli questa opzione, ti sarà presentato una lista di quest, nella quale ci sono, in ordine, le migliori giocate. Premendo su uno di loro, ti si presenterà sullo schermo lo scenario. Sotto c'è un pannello con la scritta "Capisco Mentor". Premi su di esso, una volta che hai letto lo scenario e sentiti pronto ad incominciare il tuo quest.

## ***L'ACQUISTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO***

Come giochi, troverai oro e gioielli i quali aumenteranno la tua ricchezza.

Essi possono essere spesi per una migliore armatura e per nuovi armi che inciderà su ciò che puoi raggiungere nel gioco. Questa opzione ti porterà dal “negozio”, dove il nuovo equipaggiamento può essere comprato. Una volta che sei nel negozio, comprare qualcosa è abbastanza facile.

Ogni personaggio giocatore è illustrato in alto. Premendo il cursore su uno di loro, farai di quel personaggio il corrente acquirente. Il nome apparirà alla sinistra dello schermo mentre alla destra sarà mostrato il loro corrente stato dei soldi . Disotto c'è una lista di tutte le armi ed armature con i loro prezzi che ti sono mostrati alla destra dello schermo. Per comprare un qualsiasi specifico articolo, premi semplicemente su uno di loro. Premunendoti che hai abbastanza soldi, quell'articolo ed il bonus che possiede, ora sarà tuo. Le descrizioni di tutti gli articoli sono disponibili ed il loro effetto sulle qualità del tuo personaggio sono inclusi nello Spell Book (Sillabario). Una volta che hai finito di comprare il tuo equipaggiamento, il prossimo giocatore preme sul suo personaggio, compra quello che desidera e così via... Quando tutti i giocatori hanno finito, premendo su “Uscita” ritornerai al menu principale.

## ***ALTRI CARICAMENTI***

Questo menu sarà usato per caricare lo Scenario ed il dischetto dei Dati che Gremlin distribuirà nei prossimi mesi. Quando scegli questa opzione, assicurati prima di aver inserito il dischetto d'espansione e puoi segui le istruzioni dello schermo.



# ***HERO QUEST: LE REGOLE DEL GIOCO***

Le seguenti regole sono principalmente le stesse regole del board game. Comunque i veterani del board game dovrebbero leggere questa sezione poichè alcune regole sono state leggermente modificate per aumentare le giocate nella versione computer.

## **GIOCANDO HERO QUEST**

Per giocare il primo quest scegli dal Quest Menu "The Trial (La Prova)". Sullo schermo ti si presenterà lo scenario. Gli scenari sono anche registrati alla fine di questo manuale in caso che tu abbia bisogno di rimetterli mentre stai giocando. Prima di incominciare a giocare, leggi le seguenti regole.

## **ORDINE DI GIOCO**

In ogni gioco il Mago Maligno è rappresentato dal computer. Ogni giocatore muove a turno incominciando con il giocatore nominato dal Mago Maligno. Il personaggio nominato sarà mostrato nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Ogni personaggio incomincia il gioco in un quadrato accanto alla scala che è anche l'uscita alla fine di ogni gioco.

Quando è il tuo turno ti viene consentito di eseguire due azioni. Ti è consentito sia di spostarti e sia di combattere, cercare o fare incantesimi. Potrai spostarti per primo per poi eseguire l'altra azione o agire per primo per poi spostarti. Potrai restare fermo e eseguire un'azione per poi continuare a muoverti. Durante il tuo turno non sei obbligato ad eseguire un'azione e potresti scegliere di muoverti soltanto.

Quando è il turno del Mago Maligno, che succede quando tutti i giocatori hanno finito il loro turno, egli potrebbe

muovere alcuni o tutti i suoi personaggi. Egli li muove a turno. I movimenti e le azioni del Mago Maligno saranno mostrati sullo schermo.

## **MOVIMENTO**

I quadrati dell'area di gioco sono divisi in due tipi: stanze e passaggi. Distinguerne la differenza è abbastanza semplice. Ogni personaggio userà il mouse, nel modo spiegato più in avanti, per determinare il numero di quadrati che dovrebbe muovere durante il suo turno. Un giocatore non deve muovere l'intera distanza indicata dal totale del dado e potrà muovere qualsiasi numero di quadrati non superando però, il numero totale del dado.

I Mostri hanno già un numero predeterminato di quadrati e dunque non hanno bisogno di lanciare il dado ed ancora, entro questo limite il Mago Maligno può muoverli con qualsiasi numero.

Durante il movimento, personaggi e mostri non potranno muoversi:

1. Muoversi diagonalmente.
2. Muoversi su un quadrato occupato.

I giocatori personaggi ed i mostri potranno, comunque, passare su un quadrato occupato, a patto che il giocatore che controlla il personaggio d'ostruzione ti faccia passare, altrimenti devi cambiare itinerario o fermarti. Una volta che un giocatore ha completato il suo movimento, sarà la volta del prossimo giocatore. Come effettuare i movimenti sul computer verrà spiegato più in avanti.

## **APERTURA DELLE PORTE**

I Giocatori Personaggi ed i Mostri posso entrare e uscire

dalle stanze solo attraverso porte aperte. I Mostri non possono aprire porte. I Giocatori Personaggi possono aprire una porta spostandosi sul quadrato di fronte a loro e premendo sull'icona "Chiave(Key)", come indicato più avanti. I Giocatori Personaggi non sono obbligati ad aprire una porta. L'apertura di una porta non viene conteggiato come un movimento.

Quando ha aperto una porta, un Giocatore personaggio può continuare a muoversi se, in questo suo turno ha qualche movimento rimanente. Una volta che la porta è aperta, essa ci rimane per tutto il resto del gioco. L'apertura della porta può essere fatto manualmente, usando l'opzione "Chiave(Key)", od automaticamente: se tu usi il cursore per indicare che desideri raggiungere un quadrato oltre la porta, automaticamente, il computer ti "APRIRà" la porta.

## **COMBATTIMENTO**

Il combattimento è diviso in due stadi: attacco e difesa, ma entrambi sono regolati dal computer. L'attaccante lancia i suoi dadi una volta solo e deve ottenere più teschi che può. Anche il difensore lancia i dadi una volta solo, ma per annullare, facendo uscire scudi, i teschi che sono fuori.

## **ATTACCO**

Per attaccare un mostro od un giocatore personaggio, devi trovarti o di fronte o di dietro o direttamente sul lato di quel determinato mostro o giocatore personaggio. Non puoi attaccare diagonalmente, eccetto che in speciali richieste che sono indicati nello Spell Book (Sillabario). Una volta che sei in una posizione per attaccare un'altro personaggio, premi sull'icona Combattimento e lo schermo scorrerà verso lo schermo della mappa. Indica il personaggio con cui vuoi iniziare un combattimento premendo con il cursore sulla



raffigurazione di quel personaggio. Una volta fatto questo lo schermo ritornerà allo schermo del combattimento.

Sebbene da questo punto la battaglia è regolata dal computer, questo è quello che succederà: lancerai un numero di dadi speciali di combattimento (con scudi e teschi). Il numero dei dadi che devi lanciare dipende da che tipo di personaggio stai rappresentando che sono come segue:

|          |   |
|----------|---|
| Mago     | 1 |
| Nano     | 2 |
| Barbaro  | 3 |
| Folletto | 2 |

Per ogni teschio che esce, il tuo avversario perderà un punto-vita, almeno che non si difenda con successo. Se sbagli a far uscire qualche teschio, l'attacco è sprecato ed il tuo avversario non avrà bisogno di difendersi. Il numero degli attacchi di teschi usciti sono indicati nell'angolo in fondo a sinistra dello schermo di combattimento ed il numero degli scudi di difesa usciti dall'altro personaggio sono mostrati in alto, nell'angolo destro sempre dello schermo di combattimento.

## DIFESA

Per difendersi, un giocatore lancia il numero di dadi speciali di combattimento permesso per il suo personaggio nella categoria di difesa. Il giocatore personaggio ed i mostri devono tentare di far uscire scudi per difendersi. Ogni scudo uscito annulla un teschio fatto uscire dall'attaccante

Una volta che il risultato del difensore è stato raggiunto, il computer aggiornerà i vari punteggi per il giocatore ed i mostri che hanno combattuto. Un personaggio viene eliminato quando finisce a zero. Dopo che la vasta

maggioranza di mostri hanno solo un punto-vita, essi verranno eliminati da qualsiasi lancio di teschio per il quale essi hanno fallito di lanciare uno scudo.

I mostri ed i personaggi eliminati vengono immediatamente rimossi dal gioco. Quando un giocatore viene eliminato, tutti gli ori e le armi che possedeva ritorneranno nel luogo d'origine. Nel caso di qualche arma speciale, significherà che i giocatori lasciati in vita dovrebbero ritornare sui propri passi per un quest iniziale e riprendersi, ancora una volta, l'arma.

Se all'inizio di questo turno un'aggressore ha sconfitto un combattente, egli può ora continuare a muoversi.

## **INCANTESIMI**

Nel gioco ci sono solo due personaggi che possono usare incantesimi: il Folletto ed il Mago. Ci sono quattro serie d'incantesimi, ciascuno dei quali può essere di tre differenti tipi. Le serie sono: Terra Magica, Acqua Magica, Aria Magica e Fuoco Magico.

All'inizio di ogni gioco il Mago sceglierà tre serie di incantesimi mentre il Folletto ne sceglierà uno. Il Mago sceglie una serie, il Folletto ne sceglie un'altra ed infine il Mago si prende le due rimanenti. Se, sia il Folletto o il Mago non partecipano al gioco, l'altro personaggio in grado di usare incantesimi può scegliere quale degli incantesimi vuole usare. Ancora, il Folletto è limitato ad una sola serie di incantesimi, il Mago a tre.

## **FARE GLI INCANTESIMI**

Quando è il loro turno, il Mago e il Folletto avranno l'opzione di lanciare incantesimi invece di attaccare. Un'incantesimo può essere lanciato sia prima che dopo un movimento. Tu

non puoi usare parte del tuo movimento, fare un'incantesimo e poi muoverti ancora.

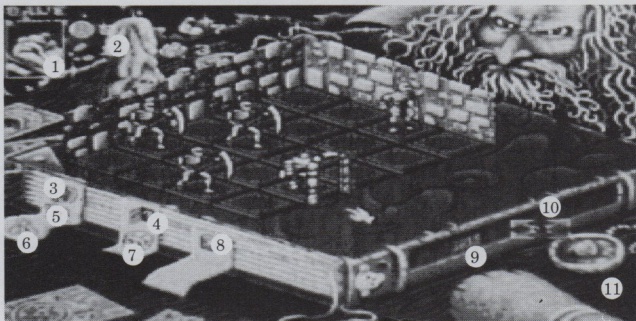
Gli incantesimi possono essere lanciati a mostri o ai giocatori personaggi a condizione che essi siano visibili all'ampolla degli incanti, almeno che l'incantesimo non indichi diversamente. I personaggi nella stessa stanza sono sempre visibili mentre le figure nei passaggi o in stanze differenti sono visibili solo se una libera linea retta può essere vista tra l'ampolla ed il suo bersaglio. Se la linea passa attraverso una porta chiusa, un muro o un'altro personaggio, è ostacolata e l'incantesimo non può essere lanciata.

L'ampolla può sempre fare un'incantesimo su se stessa. Ogni incantesimo può essere fatto solo una volta durante il corso di un quest. Una volta fatto, il programma dell'incantesimo viene scartato.

Da ora in poi, conosci sufficientemente le regole e sei in grado di prendere parte alla prima ricerca. Una volta che sei in questa ricerca, tutti i giocatori che prendono parte al gioco si vedranno in una stanza sullo schermo in un'area di gioco circondata da numerose icone, ciascuna delle quali ha una sua particolare funzione. L'illustrazione seguente ti spiegherà le funzioni di ciascuna di esse:

- 1 Personaggio Corrente
- 2 Attributi del Personaggio Corrente
- 3 Prossimo Personaggio
- 4 Ricerca Trappole/Porte Nascoste
- 5 Combattimento
- 6 Aperto
- 7 Ricerca del Tesoro
- 8 Inventario
- 9 Mappa
- 10 Movimento
- 11 Monete Rotanti





## **IL PERSONAGGIO CORRENTE**

Il Personaggio Corrente. Alla sua destra i quattro numeri, dall'alto verso il basso, indicano: Denaro, Punti-Vita, Movimenti permessi in questo turno e Punti-Cervello.

## **IL PROSSIMO PERSONAGGIO**

Questo finirà il turno del corrente personaggio e sposterà il gioco sul prossimo personaggio.

## **RICERCA TRAPPOLE/PORTE NASCOSTE**

Questo ricercherà la posizione di ogni trappola e porta nascosta per il corrente giocatore.

## **COMBATTIMENTO**

Questo ti permetterà di combattere contro un'altro personaggio.

## **APERTURA**

Questo aprirà una porta a condizione che il corrente giocatore si trovi nel quadrato di fronte ad esso.

## **RICERCA DEL TESORO**

Questo ricercherà la posizione di ogni tesoro per il corrente giocatore. Il risultato della ricerca ti sarà presentato sullo schermo.

## **INVENTARIO**

Ti fornisce un inventario di tutto ciò che il giocatore ha o sta trasportando. Dall'Inventario puoi eseguire alcune azioni. Alla destra, sullo schermo dell'inventario ci sono quattro icone che rappresentano dall'alto in basso: Pozione portata, Arma portata, Armatura portata, Borsa degli attrezzi. Sotto a queste quattro c'è l'icona "USCITA". Per esempio, se vuoi bere una pozione o usare la borsa degli arnesi, premi con il cursore sull'icona e segui i suggerimenti d'informazioni dello schermo.

## **MAPPA**

Una Mappa ti sarà mostrata e ti indicherà la posizione attuale di tutti i giocatori, e tutte le aree che sono state esplorate.

## **MOVIMENTO**

I quattro tasti di direzione indicano le quattro direzioni nella quale il giocatore può spostarsi. Ogni direzione nella quale il corrente giocatore può spostarsi, è evidenziato. Una via alternativa di movimento è che una volta che sai in quanti quadrati puoi spostarti, premi sul quadrato che desideri raggiungere e, ammesso che tu abbia sufficienti punti di movimento, il tuo giocatore si sposterà automaticamente su quel determinato quadrato.

## **MONETA ROTANTE**

All'inizio di ogni turno, il dadò, rappresentato da una moneta rotante ti apparirà nella parte bassa dello schermo.

La premuta sul pulsante sinistro del mouse bloccherà la moneta, indicandoti il numero di quadrati sui quali puoi spostarti in questo turno.

## **RICERCA**

I Personaggi potranno ricercare invece di fare un'attacco o un incantesimo. La ricerca può essere fatta sia prima che dopo un movimento. I Personaggi, forse, non possono ricercare se sono nelle vicinanze di un mostro o nella stessa stanza o passaggio. I mostri non ricercano mai.

Quando un giocatore ricerca, egli ricerca per tutta la stanza o passaggio in cui si trova. Essi devono identificare per che cosa stanno cercando, e saranno sollecitati dal Mago Maligno ad identificarlo sullo schermo. Essi possono ricercare sia trappole e porte segrete che tesori.

## **PORTE E TRAPPOLE SEGRETE**

Le mattonelle di una porta segreta ti sono mostrate nella prigione sotterranea a patto che il giocatore le trovi attraverso una ricerca. Le trappole di mattonelle vengono localizzate soltanto quando vengono trovate da un ricercatore o quando un personaggio le fa scattare.

Fosse cieche e trappole di blocchi cadenti vengono mostrate quando vengono trovate. Quando vengono scoperte, le trappole lance sono innocue per cui essi non sono rappresentate graficamente ma, un messaggio ti dirà quando vengono fatte scattare. Una trappola di mattonelle potrà essere rimossa dal muro se qualsiasi personaggio che ha la borsa degli strumenti, è nelle sue vicinanze. Se un Nano si trova nelle vicinanze di una trappola di mattonelle, egli può rimuoverla automaticamente. Egli può rimuovere sola una trappola per turno. Le porte segrete possono essere



trovate, attraverso una ricerca, su entrambi i lati del muro in cui sono collocate.

Una volta scoperte, le porte segrete rimangono visibili ed aperte per tutto il resto del gioco.

## **TRAPPOLE**

Nella prigione sotterranea le trappole non vengono mostrate fino a che un personaggio giocatore non attua la ricerca delle trappole o non si sposta in un quadrato contenente una trappola. Una volta che un giocatore fa saltare una trappola, egli non può fare più niente fino al suo prossimo turno. I mostri non fanno saltare trappole. Essi possono muoversi liberamente attraverso quadrati che contengono trappole segrete. Quando una trappola è stata scoperta, il mostro deve seguire le stesse regole che sono valide per gli altri giocatori.

## **FOSSE**

Quando una fossa cieca è stata fatta scattare, esso rimane sul quadro come un ostacolo. Perderà automaticamente un punto-vita qualsiasi personaggio che inciamberà in una fossa cieca. Egli uscirà dalla fossa ma il suo turno sarà finito.

## **SALTO DI UNA FOSSA**

I personaggi e i mostri potrebbero tentare di saltare una fossa cieca. Contando il quadrato fossa come un spazio, essi devono avere sufficiente movimento per superare una fossa. Vicino ad una fossa deve esserci uno spazio libero sul quale il personaggio può saltare sopra. Per cercare di saltare, un giocatore deve semplicemente premere sul quadrato oltre la trappola, che desidera raggiungere. Comunque c'è la possibilità che nel tentativo di saltare una fossa un

giocatore inciampi e cada. Anche in questo caso il giocatore perderà un punto-vita ed il suo turno finirà.

## **CADUTA BLOCCHI**

Quando un giocatore personaggio muove attraverso un quadrato che contiene una trappola di blocchi cadenti, un blocco cadrà. Atterrerà in un quadrato limitrofo, bloccando il passaggio. Tutti i personaggi o mostri che si trovano nel quadrato in cui il blocco è caduto devono lanciare il dado di combattimento per tre volte. La vittima perderà un punto-vita per ogni teschio che esce.

## **TRAPPOLA LANCIA**

Qualsiasi giocatore che farà scattare una trappola lancia, perderà un punto se sul dado di combattimento uscirà un teschio. La trappola lancia colpirà soltanto il primo giocatore che entrerà nel quadrato. Poichè la trappola lancia può essere fatta scattare solo una volta, i personaggi successivi che entreranno in questo quadrato, non saranno colpiti.

## **TRAPPOLE DELLA CASSA DEL TESORO**

Alcune casse del tesoro contengono trappole. L'effetto di queste trappole ti saranno mostrate sul monitor. Se, il giocatore perlustra in una stanza che contiene una cassa del tesoro con trappola, essa verrà trovata e resa innocua.

## **TESORO**

Alcuni dei Quest forniscono dettagli su specifici tesori che possono essere trovati attraverso una ricerca. Il tesoro verrà scoperto se il giocatore lo cercherà nella stanza giusta. I mostri non potranno spostare casse del tesoro. Ogni volta che un giocatore raccoglie qualche tesoro, generalmente

sottoforma di gioielli o di oro. Il suo valore sarà automaticamente registrato nell'inventario. Qualche tesoro non è affatto tesoro e potrebbe essere invece uno feroce e meravigliato mostro. Se non ci sono quadrati vicino al personaggio che ha trovato il tesoro, il mostro meravigliato apparirà su ogni altro quadrato della stanza o corridoio. Comunque in questo caso egli non attaccherà altri personaggi.

Ora sei pronto per prendere parte al primo quest. Hai preso confidenza con le regole. Mentre cerchi di trovare la tua strada intorno al primo quest, tieni queste regole vicino a te. Quando hai completato un quest, dovresti essere in grado di trovare la strada intorno al gioco senza regole in mano.

## **IL QUEST**

Quando hai completato "The Trial (La Traccia)" sei pronto ad accingerti a fare gli altri Quest. Questi dovrebbero essere giocati nell'ordine in cui sono presentati.

## **COMPLETAMENTO DI UN QUEST**

Il personaggio completa un quest con successo, se raggiunge l'obiettivo descritto nell'introduzione quest. Se fallisce, un quest può essere tentato ancora. Il Mago incomincia ogni gara con una serie completa di mostri. I personaggi fuggono dalle prigioni sotterranee salendo le scale di mattoni che è, eccetto che per il primo, il punto di partenza di ogni quest.

## **TRA I QUEST**

Se il tuo personaggio sopravvive, puoi tenerlo e usarlo nei quest successivi. In questo caso, puoi conservare il tesoro Quest che hai trovato e spendere qualsiasi tipo di tesoro, che si trova registrato sul tuo inventario del personaggio,



per acquistare un migliore equipaggiamento (armatura, armi ecc.). Non puoi conservare l'ordinaria tabella del Tesoro.

Usando l'opzione "Fresco (Fresch)", i giocatori personaggi possono riportare il corpo ed il cervello del personaggio allo standar iniziale.

## **ACQUISTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO**

Un libro a parte ti spiega gli incantesimi e ti dà una descrizione dell'equipaggiamento che puoi comprare, più alcune delle straordinarie armi ed equipaggiamento che potrai trovare durante i tuoi quest. L'acquisto dell'equipaggiamento è completamente spiegato sopra e, una volta comprato, tutti i vantaggi che l'equipaggiamento potrà avere saranno automaticamente attribuiti al personaggio compratore. Per esempio, la lancia e il bastone permette al personaggio di attaccare diagonalmente. Un personaggio non può comprare equipaggiamento se non ha sufficienti soldi, ma essi comunque possono essere accumulati e conservati di quest in quest.

## **FUOCO MISSILE**

Alcune armi possono essere lanciate, mentre la balestra può tirare. Quando stai tirando con la balestra o lanciando un'arma, la procedura del lancio dei dati di combattimento in attacco o difesa, è la stessa. Quando fai un incantesimo il tuo avversario deve essere visibile. Non c'è un raggio massimo per tirare con la balestra o lanciare un'arma. Comunque, probabilmente non puoi usare la balestra o l'arma contro un avversario che si trova nelle tue vicinanze.

## ***IL QUEST DI MORCAR***

## **PRIMO QUEST : IL LABIRINTO**

“Questo sarà il tuo test finale prima che tu parti verso i tuoi veri Quest. Assicurati di mettere in pratica tutto ciò che ti è stato insegnato. Devi tentare di trovare l’uscita. Nel labirinto sono stati piazzati diversi mostri, essi tenteranno di fermarti per cui fai attenzione. Chiunque trova per primo l’uscita, sarà premiato con 100 monete d’oro . Queste possono essere usate per comprare dell’equipaggiamento che potrà essere utile per le avventure avvenire.”

## **SECONDO QUEST : LA LIBERAZIONE DI SIR RAGNAR**

“Sir Ragnar, uno dei più forti cavalieri dell’imperatore è stato rapito. `E tenuto prigioniero da Ulag l’Orco Capo. Devi trovare Sir Ragnar e riportarlo alla salvezza. Al personaggio che salverà Sir Ragnar, il principe Magnus darà un premio di 200 monete d’oro, il premio potrà essere diviso tra i diversi avventurieri ma, non ci sarà un premio se, durante la fuga, Sir Ragnar sarà ucciso.”

## **TERZO QUEST : LA TANA DELL’ORCO CAPO**

“Il principe Magnus ha ordinato che Ulag l’Orco Capo, che è il responsabile del rapimento di Sir Ragnar, venga trovato e ucciso. Chiunque ucciderà Ulag, verrà premiato con 100 monete d’oro. Potrà essere preso qualsiasi tesoro scoperto nella fortezza di Ulag.”

## **QUARTO QUEST : L’ORO DEL PRINCIPE MAGNUS**

“Tre casse del tesoro sono state rubate mentre venivano portate all’imperatore. Un premio di 200 monete d’oro sarà offerto a chi riuscirà a riportare le casse e TUTTO l’oro. Si sa che i ladri sono una banda di Orchi nascosti sulle

Montagne Nere. Sono capeggiati da Gulthor, un guerriero Chaos.”

## **QUINTO QUEST : IL LABIRINTO DI MELAR**

“Molto tempo fa, un potente mago chiamato Melar creò un Talismano che può aumentare le capacità di conoscenza della magia. Egli portava il Talismano sempre con sé avendo paura che venisse rubato e usato dagli alleati di Morcar. Si dice che egli abbia lasciato il Talismano nel suo laboratorio situato nel cuore del suo labirinto. Il Labirinto di Melar è sorvegliato da trappole e da guardiani magici. C'è una voce in giro la quale dice che il labirinto è abitato dai fantasmi di coloro che cercarono il Talismano ma che perirono nel tentativo. Questo Talismano sarebbe un'ottimo vantaggio per qualsiasi guerriero impegnato nella battaglia contro Morcar.”

## **SESTO QUEST: L'EREDE DELL'ORCO CAPO**

“Grak, il rimpugnante figlio di Ulag, ha giurato vendetta contro colui che ha ucciso suo padre. Sebbene abbia impiegato diversi mesi, egli ti ha rintracciato e catturato durante un'imboscata. Ora sei rinchiuso nella sua prigione sotterranea mentre egli si sta scervellando per ideare una terribile punizione. Comunque, mentre la guardia dorme, con un osso di ratto riesci a prendere le chiavi della tua cella. Ora devi trovare il tuo equipaggiamento e scappare”.

## **SETTIMO QUEST IL CACCIATORE DI PIETRA**

Karlen, il mago personale dell'Imperatore, è sparito. L'Imperatore ha paura che sia stato ucciso o che abbia ceduto alle lusinghe della magia Chaos. Sta a te scoprire che fine ha fatto Karlen e se è ancora in vita (in quest'ultimo caso, portalo alla salvezza). Per il suo ritorno ognuno avrà



100 monete d'oro.”

## **OTTAVO QUEST : IL MAGO DEL FUOCO**

“Nei loro attacchi, gli Orchi delle Montagne Nere hanno usato la Magia del Fuoco. Si pensa che Balur, il Mago del Fuoco sia responsabile di averli aiutati. NESSUNA magia di fuoco può danneggiarlo e i Maghi dell'Imperatore non sono in grado di neutralizzare i suoi incantesimi. Sei stato dunque scelto per entrare nella sua tana che si trova nelle profondità della Rupe di Fuoco Nero. Per la distruzione di Balur l'Imperatore premierà ogni giocatore con 15 monete d'oro.”

## **NONO QUEST: LA CORSA CONTRO IL TEMPO**

Una guida ti conduce in un sotterraneo nel quale si dice che ci sia nascosto un grande segreto. Egli ti ha condotto giù in moltissimi scuri corridoi per poi arrivare, finalmente, in una stanza con tre porte. Improvvisamente la guida spegne la sua torcia e nel buio lo senti ridere. Addio miei eroi, sogghigna, mentre sta scappando. Ti accorgi con orrore che è una trappola! Devi scappare oppure morirai in questo oscuro buco dimenticato.”

## **DECIMO QUEST: IL CASTELLO MISTERIOSO**

“Molti anni fa, un mago pazzo, Ollar, scoprì l'entrata di una miniera d'oro. Al fine di proteggerla costruì sopra, usando il suo grande potere, un magico castello. Il castello ha molte porte magiche ed è sorvegliato da una moltitudine di mostri che sono stati bloccati in tempo. Puoi trovare l'entrata? Altri l'hanno trovato, ma il castello li ha sempre ostacolati.”

## **UNDICESIMO QUEST: BASTIONE DI CHAOS**

“Le terre verso est sono infette di Orchi e Folletti

sacheggiatori. L'Imperatore ha ordinato che una degna banda di eroi dovrebbe essere mandata a distruggerli. Gli Orchi sono ben protetti in una fortezza sotterranea conosciuta come il Bastione di Chaos. Sono capeggiati da un piccolo gruppo di Guerriglieri Chaos. Per aprirti la strada dovrai combattere ed uccidere tutti i mostri che trovi. Sarai pagato con una ricompensa di 10 monete per ogni Goblin ucciso, 20 monete d'oro per ogni Orco ucciso e 30 monete d'oro per ogni Fimir o Guerriero Chaos ucciso.”

## **DODICESIMO QUEST: BARAK TOR - TUMULO DEL MAGO LORD**

“La guerra contro gli Orchi Orientali è prossimo e per la battaglia che deve venire, l'Imperatore ha bisogno di riunire tutti i regni minori. Per far ciò egli deve trovare la Stella del West che fu portata dai Re della Leggenda e da Roger quando combattè, in tempi remoti, contro Morcar. Se qualcuno trova la gemma, avrà in premio 200 monete d'oro. La gemma si trova a Barak Tor, il luogo dove riposa il Mago Lord.”

## **TREDICESIMO QUEST: QUEST PER LA SPADA SPIRITO**

“Hai svegliato il Mago Lord, conosciuto anche come il Re dei Morti, un potente servitore di Morcar. Solo la Spada Spirito può danneggiarlo. Nella guerra che verrà egli presenterà una grande minaccia per l'Imperatore. Il Mago Lord deve essere distrutto prima che egli possa attaccare le forze dell'Imperatore con il suo esercito d'Immortali. Devi trovare la Spada

Spirito poichè solo questa antica arma può ferirlo. La Spada Spirito è stata fucinata dai Dwarv dal Mondo delle Montagne a Punta e raffreddata nella fontana Elven di

Lebin. La Spada giace tra i resti di un antico tempio e tu devi ritrovarla.”

## **QUATTORDICESIMO QUEST: RITORNO A BARAK TOR**

“Ora che hai trovato la Spada Spirito devi ritornare a Barak Tor e sconfiggere il Mago Lord. L’Imperatore ha cavalcato verso il Passo del Fuoco Nero per incontrare gli Orchi Orientali. Se fallisci, il Mago Lord capeggerà il suo esercito di Immortali che ti attaccheranno alle spalle. Così niente più rimarrà per impedire che le Forze di Chaos invadano la terra.”

## ***IL LIBRO DELLA MAGIA***

### **INCANTESIMI D’ARIA**

#### **Vento Veloce**

L’incantesimo può essere fatto su qualunque giocatore. Così quel giocatore, avrà l’equivalente doppio dei dadi che deve muovere la prossima volta. L’incantesimo viene poi scartato.

#### **Tempesta**

Una piccola tempesta è stato creato per avvolgere, a tua scelta, un mostro o un giocatore. Così, quel giocatore o quel mostro perderanno il prossimo turno. L’incantesimo viene poi scartato.

#### **Folletto**

Quest’incantesimo fa apparire un folletto il quale farà una delle seguenti: Aprire tutte le porte sul quadro (il contenuto della stanza dovrà essere estromesso), o attaccare chiunque sullo schermo. Attaccherà solo una volta con cinque dadi di combattimento. L’incantesimo viene poi scartato



## **INCANTESIMI DEL FUOCO**

### **Palla di fuoco**

Questa può essere fatto su qualsiasi giocatore o mostro. Esso infliggerà due punti di danno Vita. Però la vittima potrà lanciare due dadi di difesa e per ogni scudo che esce potrà ridurre il punto danno di uno. L'incantesimo viene poi gettato fuori.

### **Coraggio**

Questo incantesimo può essere fatto su qualsiasi giocatore. Quel giocatore può, dunque, lanciare due dadi ogni volta che attacca fino a che non si rompe l'incantesimo. L'incantesimo si rompe quando non ci sono più mostri visibili a quel giocatore. L'incantesimo viene poi scartato.

### **Il Fuoco dell'Ira**

Questo incantesimo può essere fatto su qualsiasi giocatore o mostro e dappertutto sul quadro. Egli cercherà il tuo nemico e gli infliggerà un danno di un Punto Vita almeno che il tuo avversario non possa lfar uscire uno scudo sul dado di combattimento. L'incantesimo viene poi scartato.

## **INCANTESIMI DELLA TERRA**

### **Guarigione del Corpo**

Quest'incantesimo può essere fatto su qualsiasi giocatore. Ti restituirà fino a quattro Punti-Vita che hai perso durante il gioco. L'incantesimo viene poi scartato.

### **Passaggio attraverso le rocce**

Quest'incantesimo può essere fatto su qualsiasi giocatore. Quel giocatore può dunque, nel prossimo spostamento, attraversare muri. Il giocatore potrà attraversare tanti

muri quanto gli è permesso dal numero di movimento che ha a disposizione. L'incantesimo viene poi scartato.

### **Superficie della roccia**

Quest'incantesimo può essere fatto su qualsiasi giocatore. Fino a che non si rompe l'incantesimo, quel giocatore, quando è in difesa, potrà lanciare due dadi extra di combattimento. L'incantesimo si romperà quando il giocatore viene ferito. L'incantesimo viene poi scartato.

## **INCANTESIMI DELL'ACQUA**

### **Acqua della Guarigione**

Quest'incantesimo può essere fatto su qualsiasi giocatore. Restituirà fino a quattro Punti-Vita persi durante il gioco. L'incantesimo viene poi scartato.

### **Sonno**

Quest'incantesimo metterà a dormire un mostro o un giocatore. Egli tenterà di difendersi lanciando un dado per un Punto-Cervello. Se esce uno scudo egli diventa inattaccabile. Una volta addormentato se viene attaccato non potrà difendersi. Si sveglierà se all'inizio del turno gli capita un sei o se viene attaccato.

### **Velo di Foscia**

Quest'incantesimo può essere fatto su qualsiasi giocatore. Quel giocatore, la prossima volta che si muoverà, potrà passare inosservato su spazi che sono occupati da mostri o altri giocatori. L'incantesimo viene poi scartato.

## **ARMI**

### **SPADONE**

Lo spadone ti permette di lanciare tre dadi di combattimento in attacco. Non potrà essere usato dal Mago.

## **AZZA**

L'Azza ti permette di lanciare quattro dadi di combattimento in attacco. Non potrai usare uno scudo quando usi un'azza. Non potrà essere usato dal Mago.

## **BALESTRA**

La balestra ti permette di lanciare tre dadi di combattimento in attacco. Non potrai usare la balestra quando un avversario si trova vicino a te. Non potrà essere usato dal Mago.

## **BASTONE**

Il Bastone ti permette di lanciare due dadi di combattimento in attacco. Il bastone potrà essere usato per attaccare diagonalmente.

## **SPADA PICCOLA**

La Spada Piccola ti permette di lanciare due dadi di combattimento in attacco. Quest'arma non potrà essere usata dal Mago.

## **LANCIA**

La lancia ti permette di lanciare due dadi di combattimento in attacco. La lancia potrà essere usata per attaccare diagonalmente. Potrai anche lanciarla ma, se lo fai, la perderai. Non potrà essere usata dal Mago.

## **AZZA PICCOLA**

L'Azza Piccola ti permette di lanciare due dadi di combattimento in attacco. Potrai anche lanciarla, ma, se lo fai, la perderai. Non potrà essere usato dal Mago.



## **ARMATURA**

### **PIASTRA CORAZZATA**

La Piastra Corazzata ti permette di lanciare quattro dadi di combattimento in difesa ma , mentre indossi la piastra corazzata potrai lanciare solo un dado per movimento. Non potrà essere usata dal Mago.

### **CORAZZA A MAGLIA**

La Corazza a Maglia ti permette di lanciare tre dadi di combattimento in difesa. Non potrà essere usata dal mago.

### **MANTELLO DI PROTEZIONE**

Il mantello ti permette di lanciare un dado extra di combattimento. Può essere usato solo dal Mago.

### **BRACCIALETTI**

I Braccialetti ti permettono di lanciare un dado extra di combattimento in difesa. Possono essere usati solo dal Mago.

### **LO SCUDO**

Lo Scudo ti dà un dado extra di combattimento in difesa. Non potrà essere usato dal Mago.

### **L'ELMO**

L'Elmo ti dà un dado extra di combattimento in difesa. Non potrà essere usato dal Mago.

### **LA BORSA DEGLI ARNESI**

La Borsa degli Arnesi ti consente di rimuovere qualsiasi trappola che trovi. Lancia un dado di combattimento. Una volta lanciata la trappola viene rimossa ma se esce un teschio, la trappola scoppia e tu perdi un Punto-Vita.

## **EQUIPPAGGIAMENTO SPECIALE**

### **ORCS BANE**

La spada, Orcs Bane, ti permette di lanciare due dadi di combattimento in attacco. Potrai attaccare due volte sei stai combattendo contro Orchi.

### **SPADA SPIRITO**

La Spada Spirito ti permette di lanciare tre dadi in attacco o quattro sei stai attaccando: creature immortali, Scheletri, Zombi e Mummie.

### **ARMATURA DI BORIN**

L'armatura di Borin ti permette di lanciare quattro dadi di combattimento in difesa.

### **BACCHETTA MAGICA**

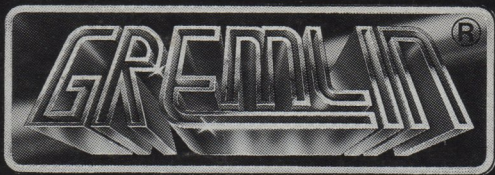
La bacchetta Magica ti consente di fare due incantesimi invece di uno.

### **TALISMANO DELLA SCIENZA**

Questo Talismano ti permette di aumentare i tuoi Punti-Cervello di due fino a che il Talismano è in tuo possesso.







Gremlin Graphics Software Limited,  
Carver House, 2- 4 Carver Street, Sheffield, S1 4FS.  
Telephone (0742) 753423